

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義についての説明		
2~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	全員コンペ入賞を 目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業スタイルの説明(動画での予習が前提となる) グループ分け(4~5人)とグループ内で自己紹介		
2	「就職活動の世界」を知る その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・就活の心構え ・就活の目的と目標		
3	「就職活動の世界」を知る その2	以下、グループと全体で確認と共有。 コンピテンシーチェックを振り返る(何を伸ばし、何を補うか。自覚を促す)		
4	偶然がつくる人生	以下、グループと全体で確認と共有。 ・偶然性理論とは ・これまでを振り返ってわかったこと		
5	就活基礎教育(1)モノの見方 その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・自分のモノの見方の特徴 ・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか。		
6	就活基礎教育(4)話の聴き方	自分の聴き方をチェックシートで確認する。 グループでお互いの良い点・改善点を出し合う。		
7	プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる。		
8	ディスカッションの基本 その1	テーマを与え、ディスカッションする(25分) 良い点・改善点をお互いに挙げる		
9	ディスカッションの基本 その2	実際の行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション(1)		
10	履歴書の書き方と伝え方	基本情報と趣味を書いてみる。グループで回し読みをし、評価をする。		
11	自分を知る工夫(1)記憶からたどる	以下、グループで確認と共有。 ・ベストニュースや20答法を発表し、どんな特性(強み)があるのか、グループで議論。		
12	自分を知る工夫(2)他者の力を借りる その1	以下、グループで確認と共有。 ・自分はどんな特徴があると考えたか(その理由も)		
13~15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血! 森吉弘の就活ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	自分を知る工夫(2) 他者の力を借りる その2	お互いを取材し、相手の自己PRを作る。		
2	自分を知る工夫(2) 他者の力を借りる その3	グループ内で発表し、一番良いものは全体で発表。		
3	自己PR(自己紹介文)を書く その1	10のステップで書いたものを、800字以内でまとめる		
4	自己PR(自己紹介文)を書く その2	グループ内で回し読みをし、評価をする(良い点・改善点)		
5	学生時代に力を入れたことを書く	グループ内で回し読みをし、評価をする(良い点・改善点) グループで良いものを全体で発表する		
6	仕事の見つけ方	理解したことをグループや全体で共有する		
7	世の中の仕事を知る	調べたことをグループや全体で共有する		
8	自分の合った仕事・会社を探す	自分が考えたことをグループや全体で共有する		
9	志望動機を書く	グループ内で回し読みをし、良い点・改善点を挙げる		
10	面接の基本	模擬面接をする		
11	インターンシップ	インターンシップで知ること・学ぶことを挙げる グループでまとめたものを全体でも共有する		
12	オンライン ディスカッション	スマホの動画で撮影し、良い点・改善点を挙げる		
13~ 15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血! 森吉弘の就活ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
アルコールマーカー、水彩絵の具、色鉛筆の性質と使い方を学習する				
授業終了時の到達目標				
アナログ画材を用いてカラーイラストの着色を行うことができる カラーイラストをPCに取り込み、印刷することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供 イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
特になし 演習内容は授業時間の中で終わる程度の物だが、間に合わなかった場合宿題とする				
回	テーマ	内容		
1~ 2	コピックの使い方	授業全体の達成目的を確認する コピックの説明と色見本の作成		
3~ 4	コピックの使い方	技法について(ぼかし、色選び、ブロック分け)		
5~ 6	コピックの使い方	仮着色の作り方と重要性について		
7~ 8	色鉛筆の使い方	色鉛筆の説明と色見本の作成		
9~ 10	色鉛筆の使い方	技法について(混色、ハッチング、ミクストメディア)		
11~ 12	色鉛筆の使い方	他の画材との併用について		
13~ 14	透明水彩の使い方	水彩絵の具の説明と色見本の作成		
15~ 16	透明水彩の使い方	技法について(ぼかし、下塗り、水彩色鉛筆について)		
17~ 18	透明水彩の使い方	技法と、イラストの保管について		
19~ 20	CGと印刷	アナログ画材を使用したイラストのPCを用いての補正		
21~ 22	CGと印刷	一点物と印刷物について		
23~ 24	CGと印刷	印刷した作品への加筆について		
25~ 26	課題制作	課題の制作		
27~ 28	課題制作	課題の制作		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	『12色でスタート! はじめてのコピックイラスト: 公式ガイドブック』等	出席率 課題・レポート 授業態度	30.0% 50.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
アルコールマーカー、水彩絵の具、色鉛筆を使い、シチュエーションに合わせた色選びや混色の技能を養う				
授業終了時の到達目標				
自分や制作形態にあった画材を適切に選択することができる カラーイラストをPCに取り込み、適切に画像を加工して印刷することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供 イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
画題に合わせた構図や技法について調べる 技法によっては時間や追加の画材が必要になる				
回	テーマ	内容		
1~ 2	色彩の分析	授業全体の達成目的を確認する 画面全体の色彩表現について理解を深める		
3~ 4	「夕景」をかく	画面全体の色相、コントラストについて理解を深める トンボの作成、画面の保護を学ぶ		
5~ 6	「夕景」をかく	夜景をテーマとした作品の制作に取り組む		
7~ 8	「夕景」をかく	夜景をテーマとした作品の制作に取り組む		
9~ 10	「夜景」をかく	画面全体の色相、コントラストについて理解を深める スパッタリングを用いた練習を行う		
11~ 12	「夜景」をかく	夕景をテーマとした作品の制作に取り組む		
13~ 14	「夜景」をかく	夕景をテーマとした作品の制作に取り組む		
15~ 16	「心象風景」をかく	自分のイラストレーションの意図にあわせた色彩の選び方について理解を深める		
17~ 18	「心象風景」をかく	心象風景をテーマとした作品の制作に取り組む		
19~ 20	「心象風景」をかく	心象風景をテーマとした作品の制作に取り組む		
21~ 22	イラストレーションのためのフォト レタッチ	アナログ作品にCGによる加筆を行う		
23~ 24	カレンダーを制作する	授業中に制作した作品を用いて、次年のカレンダーを作成する		
25~ 26	課題制作	課題の制作		
27~ 28	課題制作	課題の制作		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	24色でできる! はじめてのコピック背景	出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 20.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	星川 七海
授業の概要				
アルコールマーカー、水彩絵の具、色鉛筆の性質と使い方を学習する				
授業終了時の到達目標				
アナログ画材を用いてカラーイラストの着彩を行うことができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家、アシスタント		
時間外に必要な学修				
特になし 演習内容は授業時間の中で終わる程度の物だが、間に合わなかった場合宿題とする				
回	テーマ	内容		
1~ 2	コピックの使い方	授業全体の達成目的を確認する 自己紹介イラスト制作		
3~ 4	コピックの使い方	コピックの説明		
5~ 6	コピックの使い方	技法について(ぼかし、色選び、ブロック分け)		
7~ 8	色鉛筆の使い方	色鉛筆の説明		
9~ 10	色鉛筆の使い方	技法について(混色、ハッチング、ミクストメディア)		
11~ 12	色鉛筆の使い方	他の画材との併用について		
13~ 14	透明水彩の使い方	水彩絵の具の説明		
15~ 16	透明水彩の使い方	技法について(ぼかし、下塗り、水彩色鉛筆について)		
17~ 18	透明水彩の使い方	技法と、イラストの保管について		
19~ 20	自主制作	自主制作テーマ決め 使用画材決め		
21~ 22	自主制作	自主制作		
23~ 24	自主制作	自主制作		
25~ 30	作品制作	作品の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 20.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ストーリーテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	内海 甲介
授業の概要				
キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。				
授業終了時の到達目標				
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	キャラクターのタイプ	成長型とヒーロー型の2つの主人公のタイプについて学ぶ成長型の描き方を理解する		
3~ 4	キャラクターの作成③	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する		
5~ 6	キャラクターの作成④	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く		
7~ 8	作品の創りこみ③	マンダラチャートとキャラクターボックスを作成する		
9~ 10	作品の創りこみ④	プロの作品から模写をしてネームを描く		
11~ 12	キャラクターの作成⑤	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する		
13~ 14	キャラクターの作成⑥	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く		
15~ 16	作品の創りこみ⑤	場面転換の方法を理解する		
17~ 18	作品の創りこみ⑥	プロの作品から模写をして原稿を描く		
19~ 20	キャラクターの創りこみ②	主人公の敵となる8つのパターンを理解する		
21~ 22	キャラクターの創りこみ③	敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する		
23~ 24	作品の創りこみ⑥	漫画のタイトルページを描く		
25~ 26	課題制作	課題の制作		
27~ 28	課題制作	課題の制作		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	自作の漫画資料	課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
デジタル基礎として主にDTP作業に必要なIllustratorの基礎知識、技術、さまざまなルールについて、課題の制作を通して習得する				
授業終了時の到達目標				
目的に合ったDTPの入稿データを正確に制作できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Illustrator 動機付け、Macの基本操作確認	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認 ・認定試験 ・年間スケジュール ・授業の進め方 プロのデザイナーとは		
2	Illustrator DTPソフトの使い方	Illustratorのアプリケーションの概要・操作方法		
3~ 6	Illustrator基本ツール	文字入力、図形作成、ベジェ曲線によるトレース ※基本図形でイラストを描く		
7~ 9	Illustrator基本ツール	新規作成、図形・文字入力、カラーパネル等の応用操作 テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作		
10~ 12	Illustrator基本ツール	トンボ、ガイド、レイヤー、データ配置等の応用操作 ※名刺を作成する		
13	課題制作	課題の制作		
14	課題制作	課題の制作		
15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 [改訂3版]		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
Illustratorのソフトを自在に操れるスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
DTPの仕組みをひと通り理解したうえでポートフォリオを作成する事が出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・Illustratorの基本機能の振り返り ・後期授業の最終目的についてイラストをベジェで描く	・Illustratorの使い方を振り返る ベジェ曲線の確認		
3~ 4	課題① チラシ制作	リンク画像 塗り足し テキストボックス		
5~ 6	課題② DM制作	塗りたいし トンボ 文字のアウトライン リンク画像を理解する		
7~ 10	課題③ コミックイラスト雑誌の表紙デザイン	グループで雑誌タイトル、コンセプト等を制作し 素材を持ち寄ってレイアウトする		
11~ 14	課題④ チラシ制作 レイアウト基本	レイアウトのパターンについて		
15~ 16	課題⑤ 画像処理について (Photoshop)	様々な保存形式や解像度について		
17~ 24	ポートフォリオ制作	作品を整理しポートフォリオの雛形を制作する		
25~ 26	課題制作	課題の制作		
27~ 28	課題制作	課題の作		
29~ 30	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 [改訂3版]		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う ・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる 				
授業終了時の到達目標				
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる <ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格 ・3級合格者は色彩検定2級(11月)合格も目指す 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	色のはたらき 色の分類と三属性	色を勉強する目的を考える 色のはたらきを確認する 色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
2	PCCS トーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する		
3	色彩調和①	色相を手がかりにした配色を理解する		
4	色彩調和②	トーンを手がかりにした配色を理解する		
5	色彩調和③ 配色イメージ	配色の基本的な技法を理解する 色から受けるイメージや連想を理解する		
6	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
7	光と色②	眼のしくみ、照明と色の見えを理解する		
8	混色	混色の原理を理解する 混色を応用した身近な例を確認する		
9	色彩心理①	色の心理的效果を理解する		
10	色彩心理②	色の知覚効果を理解する		
11	ファッション	ファッションコーディネートにおける色彩を理解する		
12	インテリア	インテリアコーディネートにおける色彩を理解する		
13	期末試験	期末試験(試験時間:50分間)		
14~ 15	復習	デザインに活かせる効果的な配色ができるようになる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a		課題・レポート 授業態度 出席率 期末試験	10.0% 10.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
好き嫌いなどの感覚的な表現だけでなく、理論的・体系的に色づかいができる知識や技法を養い、あらゆるデザインのカラーコーディネートに生かせるようになる				
授業終了時の到達目標				
色彩を意識した作品制作を完成させる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	前期の復習	前期授業内容の確認		
4	課題制作	課題の制作		
5~7	課題制作	課題の制作		
8~12	課題制作	課題の制作		
13~15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	山村 孝子
授業の概要				
仕事の中でよく作成するビジネス文書を効率よく作成する方法を学習する 日本語ワープロ検定試験対策				
授業終了時の到達目標				
仕事で作成するビジネス文書を効率よく作成することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修				
タイピングの練習・模擬問題を何度も繰り返し練習する。				
回	テーマ	内 容		
1	第1・2回模擬問題解説 第1・2回模擬問題解説・タイピング	試験の内容説明・文書作成の手順		
2	第3・4回模擬問題解説・タイピング	文字のレイアウトを整える 表を作成しレイアウトを整える		
3	第5・6回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で350文字を目指す		
4	第7・8回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で350文字を目指す		
5	第9・10回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で450文字を目指す		
6	第11・12回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で450文字を目指す		
7	第13・14回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す セルやセル範囲の書式を設定する		
8	第15・16回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する 模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
9	第17・18回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
10	第19・20回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
11	第21・22回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
12	学期末試験	日本語ワープロ検定受験		
13~ 15	課題制作	課題を制作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
日本ワープロ検定問題集3級		出席率 課題・レポート 授業態度 期末試験	20.0% 30.0% 20.0% 30.0%	試験合格も実習・ 実技評価に含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	山村 孝子
授業の概要				
仕事の中でよく使用するExcelの表計算機能他を理解し効率のよい処理ができる 情報処理技能検定試験対策				
授業終了時の到達目標				
仕事の中で日常使用する計算式や表作成などの機能を利用し効率よく処理ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修				
タイピングの練習・模擬問題を何度も繰り返し練習する。				
回	テーマ	内容		
1	第1・2回模擬問題解説	Excelについて・演算記号や数式の考え方について		
2	第3・4回模擬問題解説	利益率・平均売価・構成比など試験に出てくる用語について		
3	第5・6回模擬問題解説	関数について (SUM AVERAGE MAX IF)		
4	第7・8回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
5	第9・10回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
6	第11・12回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
7	第13・14回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
8	第15・16回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
9	第17・18回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
10	第19・20回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
11	第21・22回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
12	試験	情報処理技能検定試験 表計算受験		
13~ 15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
情報処理技能検定問題集3級		出席率 課題・レポート 授業態度 期末試験	20.0% 30.0% 20.0% 30.0%	試験合格も実習・ 実技評価に含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ストーリーテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	内海 甲介
授業の概要				
キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。				
授業終了時の到達目標				
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	マンガ制作全体の流れ	マンガ制作の基本的な流れを説明 生徒の好きな作品マンガ制作の経験などを確認		
3~ 4	キャラクターの作成①	内海式キャラクターの作成方法を用いて新しいキャラクターの生み出し方を学ぶ		
5~ 6	ストーリーの作成①	マンガジャンルの種類を理解して、ストーリー作成の基本である、5W1Hとあらすじの書き方を学ぶ		
7~ 8	ストーリーの作成②	ストーリーの基本的な構成である起承転結を理解する童話を例に起承転結を書き出し構成を学ぶ		
9~ 10	コマの割り方①	コマ割りの基本的な流れや割り方を理解する演習でコマを割りして技術を学ぶ		
11~ 12	ネームの作成①	キャラクターの登場シーンの描き方を理解する3ページのネームを作成する		
13~ 14	ネームの作成②	生徒がインタビュアーとなり作成したキャラにインタビューするネームを作成する		
15~ 16	描き文字の作成	描き文字の描き方を学ぶ効果的な配置や大きさ、バランスを理解する		
17~ 18	キャラクターの創りこみ①	4コマ漫画の基本を理解するコマ漫画を描いてキャラクターを掘り下げる		
19~ 20	コマの割り方②	魅力的なコマ割り方法を学びめぐりコマ、見せコマ引きコマ、見開きなどの描き方を理解する		
21~ 22	作品の創りこみ①	人物相関図や舞台設定などの描き方、創りこみ方を理解する		
23~ 24	作品の創りこみ②	人物相関図や舞台設定から作品のワンシーンをネームを描き、創りこみ方を理解する		
25~ 26	課題制作	課題の制作		
27~ 28	課題制作	課題の制作		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	自作の漫画資料	課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
マンガを描く上で必要な、基本的技術の習得を目指します。つけペンの使い方。デジタルでの作画方法。プロットの組み立て方、ネームの書式、書き方などの、ストーリーを作る上での基本的なことを学びます。後期マンガを選択する人は、パース・アイレベルなどの作画に必要な知識を引き続き。初心者から上級者のマンガとイラスト(モノクロ&フルカラー)の知識と技術指導。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。 (基本目標: C評価以上) ・頭の中のイメージをプロットやネームで他人に伝えることができる。 (標準目標: B評価以上) 下書きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める 練習をする				
回	テーマ	内容		
1~6	マンガ画材の使い方と種類を覚える	アナログの画材やどのような使い方なのかを課題を通して学びます。		
7~8	原稿用紙の使い方を覚える	原稿用紙の使い方を学びます。原稿用紙を使う上でのルールを学び、実際にコマを割ってキャラなどを描いてみましょう。		
9~12	コマワリの中のいろいろな表現方法	集中線・ベタフラッシュ・ホワイトの使い方など、漫画を作画する上で必要最低限の技術を学び、実践してみます。		
13~16	トーンワーク	マンガを描く上で必要なトーン。トーンの貼り方から削り方など、基本的な使用方法を学びます。		
17~24	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。		
25~26	課題制作	課題の制作		
27~28	課題制作	課題の制作		
29~30	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
1年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる修了制作を行っていきます。 マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。(基本目標: C評価以上)・頭の中のイメージをプロットやネームで他人に伝えることが出来る。(標準目標: B評価以上)・下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る。(発展的目標: A評価)・上記に加え、読者を楽しませるために客観的に自分を見つめ、技術向上をしていける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。				
回	テーマ	内容		
1~6	プロット制作	修了制作のプロットを考えてもらいます。プロットの段階から個別に相談にのり進めていきます。		
7~10	プロットチェック&ネーム制作	物語のプロットでOKが出た人からネームを描いていきましょう。		
11~14	ネームチェック&ネーム制作	ネームの段階で読者の人にどのように伝わっているかチェックしていき打ち合わせをしながら進めていきます。		
15~19	マンガ本編下描き	ネームでOKが出たら下書きを進めます。冬休みに入るまでに下書きは完成させましょう。冬休みにペン入れをしていってください。		
20~30	マンガ本編ペン入れ&仕上げ	冬休み明けです。ペン入れがまだ終わっていないならペン入れを進めていき、仕上げを行っていきましょう。完成しだい投稿です!		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクター検定演習		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
日本漫画能力検定協会主催の漫画能力検定合格を目指す 自分のマンガを描く力、実力を図る				
授業終了時の到達目標				
漫画検定にチャレンジし、合格を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	導入、説明 過去問題漫画キャラクター検定4級	漫画検定対策の説明、過去問題と解答例より傾向と対策		
2~ 3	過去問題漫画キャラクター検定3級	指定された設定のキャラクターで指示された表情をバストアップで制作		
4~ 5	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
6~ 7	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
8~ 9	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
10~ 11	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
12	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
13~ 15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
検定過去問題集(漫画能力検定協会)		出席率 課題・レポート 実習・実技評価	10.0% 40.0% 50.0%	検定試験合格も成績に反映させます 【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
各自作業を進めながらスケジュール管理、作品の進捗、単元毎の〆切をチェックする				
授業終了時の到達目標				
各自が立てた計画通りに作品制作が進められるように自分でスケジュール管理ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
進捗が遅れているようであれば家庭学習で補う				
回	テーマ	内容		
1	スケジュール作成	修了制作完成までのスケジュールを立てる		
2	完成度10%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
3	完成度20%	おおよそ自分の中で2割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
4	完成度30%	おおよそ自分の中で3割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
5	完成度40%	おおよそ自分の中で4割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
6	完成度50%	一応ここで半分くらいまで出来ているか確認し、遅れているようであれば今後の作成を少し早める		
7	完成度60%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
8	完成度70%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
9	完成度80%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
10	完成度90%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
11	完成度100%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する		
12	最終確認・手直し	最終チェックをし、手直しできるところは手直しをして、より完成度の高い作品を目指す		
13~ 15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIPSTUDIOによるCG制作の基礎を習得				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ CLIP STUDIOを使い、イラスト作品を制作することができる ・ 季刊Sに掲載される 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・ 動機付け ・ 自己紹介の作成	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確保する 描画用ツールと新規作成保存の流れを理解する		
3~ 4	・ ブラシツール、テキストツール、 レイヤーについて ・ 下書きと線画の作成	レイヤーとブラシを使い、線画を作成する 素材のダウンロード方法を知る		
5~ 6	・ アニメ塗りをする ・ 塗り潰し、クリッピング	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的な塗り方とクリッピング、マスクを理解する ・ 先週作成した線画に色をつけてみる 		
7~ 8	・ ブラシ塗りをする ・ グロー効果、ぼかし	基本的な塗り方と効果のつけ方を理解する		
9~ 10	・ 水彩塗り ・ 素材での装飾	基本的な水彩塗りとテクスチャの使い方を理解する		
11~ 12	・ 厚塗り ・ グリザイユ技法	基本的な厚塗りを理解する		
13~ 14	パース定規の使い方と背景	パース定規の使い方、背景の描き方を学び、作画する		
15~ 16	資料の集め方	Pinterestで資料を集め、よりクオリティの高いイラストを制作する		
17~ 18	キャラクターと背景	キャラクターイラストと背景の組み合わせ方法、考え方を学ぶ		
19~ 20	雑誌投稿①	季刊Sへ応募するイラストを作成する(アイデア出し、ラフ)		
21~ 22	雑誌投稿②	季刊Sへ応募するイラストを作成する(実制作)		
23~ 24	雑誌投稿③	季刊Sへ応募するイラストを作成する(実制作・完成)		
25~ 28	最終課題制作	最終課題制作		
29~ 30	講評会	最終課題をみんなで閲覧して、意見交換を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他

回	テーマ	内 容	
プロが教える！CLIP STUDIO PAINT PROの教科書	デジタル漫画のテクニック	出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIP STUDIOを用いて、商業的に通用するイラストや漫画を制作できる				
授業終了時の到達目標				
コンペでの入賞、コミッションで以来の獲得をする				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・動機付けと振り返り ・ジャスチャードローイング	・授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する ・ジャスチャードローイングをしているいろいろなポーズを描く練習をする		
3~ 4	・ベクターデータの作成 ・コマ割り、セリフの配置方法	・ベクターデータの特性を知る ・簡単なコマ割りとセリフ配置方法を学ぶ		
5~ 6	短編漫画の制作	1,2ページの短い漫画作品を制作する		
7~ 8	3D素材の使い方	3D素材を使ったラフの作成方法		
9~ 10	イラストの装飾方法	イラストをよりよく見せる手法を学ぶ		
11~ 16	クライアントワーク	依頼に合わせた作品作りの練習を行う		
17~ 18	意見交換会	クラス内で作品を閲覧しあい、意見の交換を行う		
19~ 24	コンペ作品の制作	1年の集大成の作品を作成する		
25~ 30	修了制作準備	修了制作準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIOでの漫画技法を習得 より高度なデジタルイラスト技術の習得		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサン		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣

授業の概要

静物デッサン(幾何石膏・各種静物)
人物クロッキー(モデル描写・写真による描画トレーニング)

授業終了時の到達目標

クロッキー
(基本目標: C評価以上)
・描く対象物を簡略化してとらえることができる。
(標準目標: B評価以上)
・見えない所も意識して立体としてとらえる事が出来る。
(発展的目標: A評価)
・上記に加え、見切れることなく全身をバランス良く描くことができる。

静物デッサン
(基本目標: C評価以上)
・輪郭線ではなく面で対象物をとらえることができる。
(標準目標: B評価以上)
・シェーディングとハッチングが出来る。
(発展的目標: A評価)
・上記に加え、形のバランスが良く質感が表現されている。

実務経験有無	実務経験内容
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う

時間外に必要な学修

放課後や休み期間などに自主練習をしましょう。授業時間だけではなかなか上手くなれません。自分で足りないと思う所はどんどん練習していきましょう。

回	テーマ	内容
1~7	静物デッサン1	鉛筆を削るところから持ち方、デッサンの描き方を学ぶ。 透視図・幾何石膏(立方体)
8~11	静物デッサン2	石膏像デッサン
12	人物クロッキー(男・女)	学生をモデルに1名=5分でクロッキーをする
13	課題制作	課題の制作
14	課題制作	課題の制作
15	課題制作	課題の制作

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
基礎から身につくはじめてのデッサン プリント	出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
13	課題制作	課題の制作		
14	課題制作	課題の制作		
15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
13	課題制作	課題の制作		
14	課題制作	課題の制作		
15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	